PLAN D'INTERVENTION · ORGANISMES DE FORMATION · 80 € DE L'HEURE

IT

IMAGES ET VIDÉOS AVEC L'IA : PRODUIRE ET PUBLIER

La session de production que j'assure sur vos dates, sous votre marque.
Voici le déroulé complet du format deux jours.

DURÉE	FORMAT	RYTHME
2 jours 14 heures animées	Sous votre marque en France ou à distance	2 journées espacées, sur vos dates
PUBLIC	**PRÉREQUIS**	**GROUPE**
Communication, marketing, métiers qui publient	Aucun	6 à 8 personnes

POURQUOI CE MODULE CHEZ VOUS

C'est la ligne créative d'un catalogue IA, et 9 organismes sur 25 seulement la proposent, relevé du 7 septembre 2026 sur 1 132 formations chez 25 organismes français. La session produit du concret : une série de visuels dans la charte du client, et une vidéo courte montée et sous-titrée à partir de son propre rush. Format de référence ci-dessous : deux jours. Il se vend aussi en un jour.

CE QUE LE STAGIAIRE SAIT FAIRE

- **Choisir** l'outil qui convient à chaque usage, et savoir ce que chacun fait des images qu'on lui envoie.
- **Écrire** une consigne qui donne une image utilisable, et la réutiliser pour une série qui se tient, pas une image isolée.
- **Monter** une vidéo courte à partir de ses propres rushes, la sous-titrer, et la décliner dans les formats de ses supports.
- **Repérer** ce qui ne se publie pas, poser la règle de son entreprise, et ranger ses fichiers pour les retrouver dans six mois.

POUR QUI ET AVEC QUOI

- Équipes communication et marketing qui produisent les visuels et les vidéos de l'entreprise, seules ou avec un prestataire.
- Toute personne qui publie : commerce, direction, recrutement, service client, réseaux sociaux.
- **Public non technique.** Un ordinateur portable par participant.
- **Ce que vous prévoyez.** La charte graphique si elle existe, cinq visuels déjà publiés, et un rush vidéo brut.

PRODUIRE DES IMAGES QUI TIENNENT VOTRE CHARTE

9 H 00 À 12 H 00, PUIS 13 H 00 À 17 H 00

01 Le paysage des outils, et lequel pour quel usage

1 H

- On ouvre trois outils côte à côte, on leur donne la même consigne et on regarde ce que chacun en fait : le seul comparatif qui vaut est le vôtre.
- On compare ce qui sort : le rendu, le temps passé, et ce qu'il reste à reprendre à la main.
- On lit, pour chacun, ce qu'il coûte, ce qu'il fait des images que vous lui envoyez, et ce qu'il dit de leur réutilisation.
- On range les outils par usage : illustration d'article, visuel de réseau, retouche de photo, vidéo courte.

02 Écrire une consigne d'image qui donne un résultat exploitable

2 H

- On part d'une consigne d'une ligne, on regarde le résultat, et on la réécrit jusqu'à ce qu'elle tienne.
- On nomme les six éléments qui changent tout : le sujet, le cadrage, la lumière, le décor, le format et le style, et on les fait varier un par un.
- Chaque participant écrit la consigne d'un visuel dont il a vraiment besoin cette semaine, et la fait tourner trois fois.
- On garde les consignes qui ont marché dans un fichier commun, avec l'image obtenue en face de chacune.

03 Tenir une charte : cadrage, couleurs, constance d'une image à l'autre

1 H 30

- On sort votre charte graphique, ou à défaut trois visuels que vous trouvez justes, et on décrit ce qui les rend reconnaissables.
- On traduit ces règles en morceaux de consigne réutilisables : palette, cadrage, densité, place laissée au texte.
- On produit la même image dans deux styles, le vôtre et un autre, on les met côte à côte, et on met des mots sur ce qui fait la différence.
- On tranche la question du texte dans l'image : ce qu'on laisse générer, et ce qu'on ajoute soi-même dans votre outil de mise en page.

04 ATELIER : produire une série cohérente, pas une belle image isolée

2 H 30

- Chaque participant choisit une publication réelle à venir et liste les cinq visuels qu'elle demande.
- On produit la série entière en gardant la même base de consigne d'un visuel au suivant : on ne change qu'un paramètre à la fois, et on note lequel.
- On aligne les cinq images sur un même écran et on refait celle qui sort du rang.
- Chaque participant note le temps réellement passé sur sa série, du premier essai au fichier livré, pour le comparer à sa façon de faire actuelle.

ENTRE LES DEUX JOURNÉES

Entre les deux journées, chaque participant rassemble les visuels et les vidéos que l'entreprise a réellement publiés le mois précédent : site, réseaux sociaux, documents commerciaux, présentations. Il note pour chacun d'où vient l'image, qui l'a faite et combien de temps elle a pris. Il ajoute les trois cas où il s'est demandé s'il avait le droit de publier, sans chercher à trancher. Ce relevé ouvre la deuxième journée et sert de matière à la règle visuelle. Chaque participant apporte aussi un rush vidéo brut, même tourné au téléphone, pour l'atelier de montage.

RETOUCHER, MONTER LA VIDÉO, ET CE QUI SE PUBLIE

9 H 00 À 12 H 00, PUIS 13 H 00 À 17 H 00

05 La retouche et l'agrandissement, quand ils servent

1 H

- On reprend vos photos : on détoure un produit, on efface un objet gênant, on étend un fond trop serré, et on regarde le résultat en taille réelle.
- On agrandit une image trop petite pour l'impression et on cherche le point à partir duquel ça se voit.
- On sépare les retouches qui font gagner du temps de celles qui coûtent plus cher que de refaire la photo.
- On pose la limite de la retouche sur une photo de personne ou de produit : ce qui reste honnête vis-à-vis du client, et ce qui ne l'est plus.

06 La vidéo : sous-titres, montage assisté, formats courts

2 H

- On part du rush brut rapporté par chacun : on coupe, on garde la meilleure prise, et on monte en direct jusqu'à une version que vous publieriez.
- On génère les sous-titres, on les corrige mot à mot, et on vérifie qu'ils se lisent sans le son.
- On décline le même montage dans les trois formats que vous utilisez : le carré, le vertical, l'horizontal du site.
- On chronomètre chaque étape, du tri des rushes au sous-titrage, pour savoir laquelle vaut la peine d'être gardée en interne et laquelle se confie.

07 Ce qu'on ne publie pas, et pourquoi

2 H

- On passe en revue les cas qui reviennent : un visage reconnaissable, la marque ou le produit d'un tiers, une photo trouvée en ligne.
- On apprend à repérer une image qui trahit sa fabrication : les mains, le texte déformé, les reflets, les détails du décor.
- Chaque cas rapporté de l'intersession est classé en trois voies : on publie, on publie avec une précaution nommée, on ne publie pas.
- On écrit les questions qui restent ouvertes pour vos conseils, et on trace la limite : ici on organise la production, le droit se tranche chez votre juriste.

08 Ranger et retrouver ce qu'on a produit

2 H

- On pose l'arborescence : où vit le fichier d'origine, où vit le fichier publié, comment on nomme les deux, et qui a le droit d'y écrire.
- On écrit la fiche qui suit chaque visuel : outil utilisé, consigne d'origine, date, auteur, support où il a servi.
- On range tout ce qui a été produit pendant les deux jours dans cette arborescence, sur votre espace à vous.
- On nomme qui range et à quel moment, ce qu'on fait des essais écartés, et la date à laquelle quelqu'un repasse nettoyer la bibliothèque.

MA FAÇON D'ANIMER

- **Vos dates, votre public.** J'anime sous votre marque, partout en France et à distance, sur le format que votre catalogue demande.
- **Mes supports, ou les vôtres.** J'arrive avec le support, les exercices et les cas. Vous préférez le vôtre ? Vous me le remettez, je m'y adapte et j'anime dessus.
- **Des équipes non techniques.** Aucune ligne de code sur les sujets métier, et des ateliers sur les documents réels des participants.
- **Vos clients restent vos clients.** Vous gardez la relation, le contrat et la facturation. Je n'interviens jamais en direct auprès d'eux, ni pendant, ni après.

CE QUE LE STAGIAIRE EMPORTE

- Sa bibliothèque de consignes d'image : celles qui ont donné un résultat gardé, avec l'image obtenue en face de chacune.
- Une série de visuels cohérente, produite en atelier sur une publication réelle de son entreprise.
- Une vidéo courte montée et sous-titrée à partir de son propre rush, déclinée dans les trois formats de ses supports.
- Sa règle visuelle sur une page : ce qui tient la charte, ce qui ne se publie pas, et où se rangent les fichiers produits.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES ET PRATIQUES

- **Évaluation.** Un point de positionnement en ouverture, une mise en situation à chaque atelier, un tour de table de clôture.
- **Ce que je vous rends.** L'émargement et les retours du groupe, à la fin de la session.
- **Attestation et certification.** Elles restent chez vous : l'action est portée par votre organisme, et je l'anime sous votre marque.
- **Accessibilité.** Les modalités s'adaptent aux situations de handicap. On en parle au premier échange.

CE QUE JE FACTURE À VOTRE ORGANISME

ANIMATION

80 € de l'heure

soit 560 € la journée de sept heures

Ce tarif couvre l'animation. Déplacement en sus pour le présentiel, selon la distance. Numéro de déclaration d'activité communiqué sur demande.

UN ÉCHANGE DE QUINZE MINUTES AVANT DE DÉCIDER

Envoyez-moi le sujet, vos dates et le format retenu. Je vous dis franchement si c'est dans mon périmètre et si je suis disponible. Un non me va très bien, je préfère le savoir.

RÉSERVER UN CRÉNEAU